

## Zusammenfassung der Lektion

Die Schüler üben mit Farbcodes und lernen, diese selbstständig auf der Farbcode-Karte zu finden. Ziel dieser Lektion ist, dass sie selbst mit den Farbcodes von Ozobot zurechtkommen und Ozobot auf diese Weise Aufträge geben können.

## Was brauchen Sie?

- Ozobot
- Arbeitskarte 3
- Stifte in den Farben: schwarz, rot, grün und blau

## Zeit:

20-30 Minuten.

## Lernziele

- 7.2 "Verstehen, dass Computerprogramme etwas ausführen, indem sie präzisen und eindeutigen Anweisungen folgen"  
Der Schüler lernt mit dieser Lektion, dass es genau darauf ankommt, wie wir etwas an einen Roboter kommunizieren: in diesem Fall an Ozobot. Ist ein Code nicht genau gezeichnet, dann versteht Ozobot es nicht und wird den Code nicht aufgreifen.
- 7.3 "Erteilen einer Reihe von Anweisungen für das Ausführen einer bestimmten Aufgabe"  
Ozobot muss in dieser Lektion eine Anzahl von Aufträgen ausführen. Diese Anweisungen lernt der Schüler Stück für Stück selbst zu geben, wonach er schließlich selbstständig die Codes auf der Karte finden und an Ozobot übergeben kann.

## Optional

### In der Klasse erklären

Manchmal nimmt Ozobot Codes nicht an. Könnt ihr andere Beispiele nennen, wenn Geräte nicht das tun, was sie tun sollen?

- Falschen Knopf drücken.
- Falsche Fernbedienung für den Fernseher.

Computer arbeiten mit Codes. Ein bisschen wie die Farbcodes von Ozobot. Aber wenn der Code nicht genau stimmt, dann versteht der Computer nicht, was er tun muss. Das ist ein bisschen wie mit einem Rezept: wenn du etwas Falsches in das Rezept gibst oder die Mengen nicht stimmen, dann geht etwas schief!

**TIPP:** Lassen Sie Ihre Schüler Ozobot noch besser entdecken, indem Sie sie auf der Rückseite frei arbeiten lassen. So experimentieren sie mit den Linien und Codes, die Ozobot sieht!



# Antwortkarte Lektion 3

